Il regalo di Cassandra/ Bill, Internet ed il sesso

(207)— Può l'approccio massimalista e un po' bigotto, obbligato per una multinazionale, costituire un limite al suo progetto economico…

Il regalo di Cassandra/ Bill, Internet ed il sesso

(207)— Può l'approccio massimalista e un po' bigotto, obbligato per una multinazionale, costituire un limite al suo progetto economico? Può, se di mezzo c'è una console dotata di interfaccia naturale.

24 dicembre 2010—Natale è alle porte, tutti siamo più buoni e Cassandra si stava arrovellando se rinviare per la nona volta un "pezzo" serio sul cloud computing e preparare il solito pezzo buonista ed un po' sdolcinato che accompagna tradizionalmente questa festività.

L'ineffabile ed imprevedibile Redazione, non mancando di ricordarmi i promessi festeggiamenti per il bicentenario di Cassandra (a mie spese ovviamente) mi ha tolto dall'imbarazzo chiedendomi (ma pensa un po') un pezzo "diverso", magari di taglio profetico.

Detto, fatto: per i vaneggiamenti sul cloud computing dovrete ancora aspettare, e vi verrà anche risparmiata una sdolcinata autocelebrazione della duecentesima puntata di questa rubrica.

Il menu del giorno prevede infatti una profezia fresca fresca, tanto ricca di opinioni quanto povera di fatti. Il lettore che prosegue è quindi consapevole e consenziente.

Ai più attenti navigatori non sarà certo sfuggita la gustosa chicca (qui la demo

non è ancora stata censurata), apparsa per la prima volta sul Los Angeles Times, della reazione di Microsoft all'utilizzo della sua periferica Kinect per il controllo gestuale di giochi 3D vietati ai minori, giochi già da tempo disponibili sul mercato in versioni per controller tradizionali, grazie ai "coinvolgenti" progressi della grafica 3D e delle animazioni su PC.

Un portavoce di Microsoft commentando questa anteprima, gettonatissima su YouTube, ha dichiarato:

> "Questo non è il primo esempio di una tecnologia usata per scopi non voluti dal suo fabbricante, e non sarà nemmeno l'ultimo. Microsoft non ha autorizzato la sua tecnologia per questo utilizzo.
>
> Xbox è una console di intrattenimento per famiglie, e non permette di certificare contenuti per soli adulti, e non tollererà questo tipo di gioco per Kinect".

Fabbricante? Tecnologia? Voluti? Tollerare?

Molti commenti e considerazioni sorgono spontanei. Pare innanzitutto inevitabile che una grande azienda multinazionale sia costretta, per sua stessa natura, a comportarsi in modo ridicolo (per non dir peggio) di fronte a qualsiasi novità.

Infatti parlare di in questi termini di una variazione sul tema del sesso virtuale è davvero troppo. Se questa impostazione comunicativa sia figlia di una pagante strategia di marketing, di una esternazione anonimizzata di qualche pezzo da 90 come Gates o Ballmer, o semplicemente l'infortunio di un portavoce troppo zelante non è dato sapere, e forse nemmeno il futuro ce lo dirà.

Il valore di questa notiziuola sembra quello di un pezzo "di colore" recitato da attori del mercato informatico, dotati di quello che nel varietà di anteguerra veniva definito "buffo naturale".

Al contrario quanto accaduto, cioè l'utilizzo di una periferica USB (Kinect), per controllare un gioco "specializzato" già esistente per PC (3D SexVilla), tramite l'utilizzo di un device driver open source (rapidamente sviluppato dal Popolo della Rete) non può assolutamente stupire, ci si sarebbe dovuti semmai meravigliare del contrario, cioè se nessuno ci avesse pensato.

Il mercato dei "contenuti a luci rosse" è stato un potente attore nel campo delle tecnologie. Ha determinato l'esplosione del settore dei videoregistratori ed il trionfo dello standard VHS sul tecnicamente superiore Betamax.

E voci bene informate attribuiscono questo epilogo ad un analogo atteggiamento pruriginoso di un'altra multinazionale.

In Rete una frazione decisamente grande di siti veicolano contenuti "per adulti" senza che le multinazionali se ne dolgano particolarmente, anzi alcune ci costruiscono sopra il loro business.

Ma anche se ha contribuito al suo successo, il porno decisamente non è ancora la “killer application” della Rete, e nemmeno “della Internet” come un noto politico l’ha chiamata. Infatti i contenuti a luci rosse vengono meglio veicolati e fruiti ma restano, pur se qualitativamente migliori, equivalenti all’uso per sua natura passivo di un videoregistratore.

Anche il 3D televisivo, ormai acquistabile in negozio, è una tecnologia alla ricerca del suo uso. La fruizione di pochi kolossal 3D può aprire un mercato che però è e resterà di nicchia.

Ma mettiamo insieme le 3 cose. Un device di input totalmente gestuale (e che magari integra anche il controllo vocale), una visione 3D ed un gioco interattivo 3D magari multiutente.

Uniamo questo all’eterno ed assolutamente trasversale interesse dell’umanità verso il sesso, specie se servito in forme nuove. E’ questa la killer application che i markettari “della Internet” vanno cercando (e che Steve e Bill certamente mancheranno)?

E’ questo il catalizzatore che trasformerà il nostro quotidiano interagire con l’informatica in qualcosa di simile a quello rappresentato in “Paycheck” o “Minority report”?

E’ possibile, e comunque lo sapremo molto presto.

Nel frattempo a Cassandra piace farsi il regalo di Natale di pensare ad un effetto collaterale, e cioè che ancora una volta questo mostrerebbe come, anche dal solo punto di vista tecnico-economico (e non morale o di progresso) la divisione in orticelli e la segregazione delle tecnologie, grazie ad un uso sempre più aberrante della famigerata “Proprietà Intellettuale”, non solo frena od impedisce lo sviluppo nel suo complesso, ma impedisce anche di cogliere occasioni di business.

Chissà se qualche portavoce o responsabile di marketing si troverà presto in mezzo ad una strada: certo l’umanità nel suo complesso non ne soffrirebbe.

E chissà se questo esempio di chiusura spinta fino al ridicolo da chi considera una tecnologia come il tracciare il movimento di una mano o persino il movimento delle dita su uno schermo “una sua proprietà” potrà spingere una parte significativa dei fruitori di gadget tecnologici a porsi qualche domanda.

Su cosa sarebbe un futuro in cui grandi possessori di “proprietà intellettuale” plasmassero una Rete in cui nulla fosse vietato, ma in cui si potesse fare una cosa sola, senza reale possibilità di scelta.

Bene, l’ultimo regalo di Cassandra è questo: sarebbe una Rete davvero brutta in cui vivere.

Meglio, e senz’altro più divertente, pensare ad una Rete in cui la libera scelta sia il modo di vivere ed anche il motore del business, in cui persino i nonnini

meno informatizzati del mondo potessero fare, in piena libertà, scelte parecchio originali.

Buon Natale.

Originally published at punto-informatico.it.

Nota per che riceve gli articoli via mail. *Medium.com modifica automaticamente i link contenuti negli articoli quando li invia per mail, rendendoli traccianti.* ***La cosa disgusta Cassandra****, che se ne è accorta solo di recente grazie ad una provvidenziale segnalazione. Se ciò superasse il vostro limite di indignazione, ed in attesa che Cassandra trovi una soluzione od un'alternativa, potete fruire dell'articolo direttamente sul sito.*

Scrivere a Cassandra—Twitter—Mastodon
Videorubrica "Quattro chiacchiere con Cassandra"
Lo Slog (Static Blog) di Cassandra
L'archivio di Cassandra: scuola, formazione e pensiero

By Marco A. L. Calamari on October 14, 2023.

Canonical link

Exported from Medium on January 2, 2024.